LINGUISTICS

Место, где рождаются миры: к 30-летию «Метавселенной» Нила Стивенсона

П. Н. Донец

Международный гуманитарный университет
Corresponding author. E-mail: dp85@ukr.net

Paper received 12.12.21; Accepted for publication 23.12.21.

https://doi.org/10.31174/SEND-HS2021-261IX48-04a

Аннотация. Недавнее заявление компании Meta (в прошлом Facebook) о том, что она переходит с разработки платформ для социальных сетей на создание «метавселенной», произвело в инфопространстве сенсацию. В Сети множатся публикации, теоретизирующие о природе данного феномена, крупные компании одна за другой анонсируют аналогичные проекты, инвесторы присматриваются к перспективному хай-тек веянию, эксперты Кремниевой долины предрекают революцию, аналогичную появлению смартфонов, а алармисты предостерегают о конце известной нам реальности. Звучат частые сравнения с «Матрицей» и прочей киберфантастикой, в особенности – с романом американского писателя Нила Стивенсона «Лавина», где впервые был употреблён данный термин. На этом фоне представляется актуальным рассмотреть данную книгу с лингвистической точки зрения, особенно учитывая тот факт, что её сюжет основан на теориях из области нейролингвистики.

Ключевые слова: *виртуальная реальность, киберпанк, киберпространство, научная фантастика, посткиберпанк, трансгуманизм, тропы, фигуры речи.*

Введение. Метамодернизм, метасознание, метасоциум… всё больше окружающих нас объектов и явлений обзаводятся префиксом мета-, словно мы живём в мире победивших абстракций. Или же в эре стремительных перемен – в зависимости от того, как переводить с древнегреческого предлог *μετά*. И, кажется, на наших глазах формируется концепция, способная объединить в себе эти и им подобные понятия под общим знаменем. Ведь речь идёт ни много ни мало о целой метавселенной.

Несколько недель назад Сеть взбудоражило заявление основателя Facebook М. Цукерберга о смене названия компании – теперь она будет называться Meta. Цель ребрендинга связана с запуском амбициозного проекта Metaverse, в котором миллиардер видит будущее интернета. Почти одновременно о создании своих собственных метавселенных заговорили и другие техно-гиганты, в частности, глава Microsoft С. Наделла, генеральный директор Epic Games Т. Суини и руководитель Disney Б. Чапек. И, похоже, что в своих намерениях IT-гуру предельно серьёзны – несмотря на кажущуюся фантастичность, это будущее, на которое они ставят, и для которого привлекаются значительные финансовые и интеллектуальные ресурсы.

Какие перемены это сулит? Прежде всего, речь идёт о реформе онтологии сетевого пространства. На смену традиционной дихотомии hardware / software приходит понятие everyware или ubicomp, когда люди, физические и виртуальные объекты объединены общей цифровой тканью. Конвергенция таких технологий, как виртуальная и дополненная реальность, окружающий интеллект и «интернет вещей», а также наработки в области лайфлоггинга и зеркальных миров, позволили создавать симулированные среды, к которым можно подключаться в виде аватаров и делать всё то же самое, что и в реальности [18, p. 382]. Например, искать информацию, совершать покупки, общаться, работать, играть и лично присутствовать где угодно в качестве голограммы (что особенно актуально в постковидную эпоху).

Другими словами, вместо веб-сёрфинга с использованием экранных носителей нам предлагают полноценный трёхмерный интернет с эффектом полного погружения. Кроссплатформенность указанной технологии позволит ей запускаться не только на AR- и VR-гарнитурах, но также на ПК, мобильных устройствах и игровых консолях. Метавселенная – это не просто красивая, графически богатая онлайновая виртуальная реальность, скорее, это перекрёсток модальностей медиации и присутствия, воплощённых нетворкинговых реальностей, пишет Б. Коулман, эксперт в области цифровых медиа из Университета Ватерлоо [8, p. 46].

Цель и материалы исследования. Как это часто бывает, наибольшие технические открытия сходят со страниц научной фантастики, откуда те сперва проникают в наш лексикон и лишь потом становятся частью повседневности. Не стала исключением и метавселенная. Впервые данный термин использовал американский фантаст Н. Стивенсон в своём романе «Лавина» 1992 года, принёсшем ему широкую известность. Что делает указанное произведение как никогда актуальным, и это подтверждается резко возросшим числом его упоминаний в Сети.

Что же это за книга, почему, спустя много лет, она так повлияла на ведущих техно-визионеров, какой видел метавселенную её прародитель и к чему, на его взгляд, приведёт её дальнейшее развитие – на эти и другие вопросы мы постараемся ответить в текущей статье.

Результаты и их обсуждение.

1. Та самая метавселенная… почти. Несмотря на то, что Стивенсон всячески открещивается от ассоциаций с Facebook и им подобными корпорациями (что с его стороны логично, учитывая, что «Лавине», как и всякому киберпанку, присущ ярко выраженный антикорпоративный настрой), предложенная им 30 лет

 ©P. N. Donets 2021

VISIT…

LANZAROTE
Caliente.COM

назад концепция метавселенной поразительно схожа с тем, о чём сегодня рассуждает Цукерберг. В мире Стивенсона метавселенная – детализированный параллельный мир с безграничными возможностями кастомизации аватаров, куда люди получают доступ через персональные терминалы. Создатели очков виртуальной реальности Oculus Rift, равно как и разработчики многопользовательских онлайн-игр Second Life и Active Worlds подчёркивают, что именно «Лавина» послужила для них главным источником вдохновения. Такие бестселлеры, как «Первому игроку приготовиться» Э. Клайна также используют идейные наработки Стивенсона.

2. Киберпанк, да не тот. Если «Нейромант» У. Гибсона сформулировал каноны жанра, то «Лавина» Стивенсона эти основы, как считается, подытожила. Исследователи отмечают, что в отличие от более ранних представителей киберпанка, в «Лавине» куда больше оптимизма и чувства юмора, а ирония является одним из наиболее частотных тропов. На фоне того же Гибсона, сравнивает Т. Джордан, стилистика Стивенсона на порядок легковеснее, веселее, несерьёзнее [11, p. 29]. Автор использует сатирический подход к киберпанковской традиции, поэтому роман можно в равной степени относить и к посткиберпанку, что некоторые исследователи и делают [5, p. 117]. В то же время, продолжает Д. Грассиан, его можно категорировать как постмодернистский текст, поскольку он разворачивает полифонию голосов и текстуальной игры, сохраняя в себе парадигмальные постмодернистские методы – интерпретацию, двусмысленные месседжи, различные аспекты когниции и, наконец, специфически «дерридовское» восприятие мира как текста [9, p. 140].

3. Но всё ещё панк. Стивенсон рассматривает имплицитную угрозу диктатуры в технически продвинутой информационной экономике, но при этом акцентирует, что отдельно взятая личность может являться движущей силой перемен. Речь не о том, что технологии плохи сами по себе, а в опасности кастовой корпоративной системы и растущей пропасти между теми, кто этими технологиями обладает, и всеми остальными. Поэтому, как и в традиционном киберпанке, «Лавина» характеризуется сниженным стилем, насыщенным уличным сленгом, эрративами, обсценной лексикой и панковским этосом, отражающим протест против культурных устоев.

Даже название романа, «Snow Crash», представляет собой пример языковой игры в модусе киберпанковской стилистики. На техническом жаргоне snow – означает помехи на экране поломанного телевизора. И в то же время он образован путём слияния двух арготизмов из наркоманского лексикона: snow – это кроме всего прочего – белый порошок, кокаин или героин, соответственно, crash в таком случае – «приход», вызванный употреблением оных веществ.

4. А ещё это лингвистическая фантастика. Лингвистическая традиция в англоязычной научной фантастике достаточно сильна и насчитывает множество ярких произведений, так или иначе затрагивающих скрытые возможности языка: «Роза для Екклесиаста» Р. Желязны, «Честность – лучшая политика» Дж. Гордона, «Пассажиры с пурпурной карточкой» Ф. Фармера, «Вавилон-17» С. Дилэни, «История твоей жизни» Т. Чана, «Потолкуем малость?» Р. Шекли, «Языки Пао» Дж. Вэнса, «Посольский город» Ч. Мьевиля, «Лексикон» М. Барри и многие другие. Но во всех этих случаях акцент всё же сделан на структуре языка и через неё – на возможности влияния на поведение человека.

Стивенсон идёт намного дальше, исследуя взаимосвязи поведения и языка на протяжении тысячелетий, углубляясь в историю человеческой цивилизации и религий, когда только появились первые письменные памятники. Ему удалось разработать оригинальные трактовки возникновения всем известных историй о Рае и об изгнании оттуда первых людей, о Вавилонской башне и ящике Пандоры, и гармонично вплести их в современные теории лингвистики и компьютерного программирования.

В основу романа легло оригинальное фантастическое допущение из области нейролингвистики. Современная наука, действительно, не даёт чёткого ответа на вопрос, как маленьким детям удаётся так быстро усвоить естественный язык, когда у взрослых людей на это уходит столько сил. Поэтому логично предполагать наличие некой врождённой языковой способности, каких-то «глубинных структур», которые срабатывают лишь единожды. Так что вторая гипотеза автора, согласно которой в прошлом язык сильнее обуславливал мышление и поведение, также правдоподобна.

В центре сюжета «Лавины» – компьютерный вирус, созданный на основе древних шумерских технологий, поражающего не только сам компьютер, но и непосредственно его пользователя. В ходе расследования удаётся выяснить, что появление вируса связано с неким праязыком, далёким предком всех существующих. Развивая идеи Л. Витгенштейна и Н. Хомского, Стивенсон постулирует, что язык – это вычислительная система, а в человеческом разуме есть интерфейс, сетевая инфраструктура наподобие компьютерной памяти [7, p. 45].

Писатель приводит объяснение, как вирус воздействует на жертву: программа находит нейролингвистические лазейки в мозгу, делая его уязвимым с помощью закодированных аудиовизуальных сигналов. Поражая участки мозга, отвечающие за индивидуальность, он превращает людей в контролируемых «зомби», порождая «пустую» личность, пассивных потребителей информации с выхолощенной имманентностью – осознанным присутствием в мире. По меткому наблюдению К. О'Нила, мысленный эксперимент Д. Чалмерса «философский зомби» предоставляет удобный концепт для осмысления этого зловещего нового мира, населённого существами, ведущими себя как живые, но не являющимися в полной мере мыслящими автономными субъектами [14, p. 41].

Как указывает К. Мурджа, Стивенсон тем самым выступает с механистичных позиций, так как мозг метафорически уподобляется машине [13, p. 118]. С одной стороны, он наследует идею Платона, представлявшего людей как вместилище идей, с другой, как и Ж.-Ф. Лиотар, он воспринимает человека как систему ассимиляции информации, поэтому вирус, согласно автору – неотъемлемая часть жизни, высту-

пающая антагонистом языка, логоса, гуманизма. С развитием человеко-машинных интерфейсов, подхватывает мысль Грассиан, сознание может компьютеризироваться, становиться механистичным, а значит, податливым для внешнего контроля [9, p. 147]. Таким образом, резюмирует Дж. Карр, писатель подводит нас к выводу, что технология конституирует человеческое бытие до тех пор, пока она же создаёт культурную память [6, p. 42].

5. Не первое, но всё же уникальное киберпространство. Разумеется, Стивенсон не был тем, кто изобрёл киберпространство. На момент возникновения окказионализма «метавселенная» уже существовали близкие по смыслу понятия «киберпространство», «матрица» и «виртуальная реальность», однако Стивенсон счёл их неудобными в использовании.

С. Хойзер из Марбургского университета обращает внимание на следующую деталь: для наименования киберландшафта каждый фантаст предлагает термин собственного изобретения. Если в случае с Гибсоном речь идёт о киберпространстве, то у Стивенсона – это Метавселенная, а у Кэдиган – просто Система. При этом вкладываемое в них значение тоже разнится: одни авторы используют такого рода понятия для обозначения параллельного измерения, другие – как инструмент развития сюжета, третьи – в качестве способа раскрытия внутреннего мира персонажей [10, p. 101].

Однако лишь у Стивенсона матрица выступает ещё и стилистическим средством сама по себе. Уже само имя главного персонажа, Хиро Протагонист, демонстрирует попытку фантаста представить киберпространство как нарративное изобретение. Поэтому, рассуждает Мурджа, в отличие от матрицы Гибсона, где могло происходить что угодно, оно следует нарративным правилам – избегает несоответствий и сохраняет определённую степень референциальности и когерентности [13, p. 115]. Хиро Протагонист – не столько личность, сколько функция. То же самое касается и других «говорящих» имён: Ворон, Рыбий глаз, И. В. (Искренне Ваша), Виталий Чернобыль, Библиотекарь и других.

Таким образом, его персонажи достаточно плоски и определяются действиями. Они не становятся «призраками из машины», не переходят в иное онтологическое состояние, как у Гибсона, а обзаводятся аватарами – цифровыми двойниками, компьютерными персонажами. Им присуща фикциональность, то есть, по В. Шмиду, «то обстоятельство, что изображаемый в тексте мир является фиктивным, вымышленным», а в его основе лежит вымысел как «художественная конструкция возможной действительности» [4, с. 22].

«В Метавселенной нельзя материализоваться в любом месте по собственному выбору, спустившись по лучу с заоблачных высот, будто Капитан Кирк в «Стартреке», – подчёркивает автор. – Это сбивало бы окружающих с толку. Это разрушило бы метафору» [16, p. 36]. То есть мы видим, что для Стивенсона – это своего рода метафора реальности.

Метавселенная – определённо не матрица Гибсона. В «Нейроманте» демаркация между виртуальной и физической реальностью чётко акцентируется. Для Хиро, анализирует Карр, пребывание в киберпространстве не осмысливается как технологически опосредованное, потому что в его мире – это уже нечто само собой разумеющееся [6, p. 46]. У Гибсона киберпространство реально – настолько, что человек может лишиться своего тела и поселиться там. У Стивенсона оно имеет рациональную природу и больше напоминает то, чем в конечном итоге стал интернет. В противоположность рассказчику из «Бойцовского клуба» Ч. Паланика, проводит аналогию Мурджа, герои Стивенсона прекрасно осознают этот разрыв, понимая, что они носят маску в выдуманном мире [13, p. 118].

Метавёрс показан с приближенной к реальности точностью, в то время как у Гибсона описывается мир, обитатели которого достигают бессмертия лишь когда начинают действовать за пределами физического тела, становясь бестелесными цифровыми призраками, частью мира информации. Если Гибсон, пишет Джордан, изображал странное, чуждое место, которое тот стремился сделать понятным, то у Стивенсона виртуал основан на вполне знакомых и естественных изображениях улиц и городских ландшафтов [11, p. 28]. По наблюдению М. Кендрика, и само пространство, и субъекты, его населяющие, сотканы из текстуальности и технологии – языка и кода. Стивенсон как бы расколдовывает киберпространство и субъекта: зная код, можно понять, как они функционируют [12, p. 62].

В пользу сказанного свидетельствует задействованная автором описательная лексика – в основном это разного рода урбанонимы, выполняющие стилистическую функцию сравнения *(Broadway, Champs Elysees, Las Vegas)*, или обычные существительные, относящиеся к уличным объектам *(streets, buildings, parks, signs, Downtown, Victoriana)*. На ирреальность происходящего намекают разве проходящие друг сквозь друга аватары и гигантомания масштабов окружения, что маркируется посредством сравнительных гипербол: *everything seems to be a mile high, a dozen Manhattans, as big as a couple of football fields laid side by side.*

В то время как Гибсон при описании матрицы больше опирается на абстрактные геометрические фигуры, холодные или психоделические цвета, метафоры пустоты, космоса и небытия, гиперболы, подчёркивающие трансцендентность, неохватность, непознаваемость. На преемственность с ним намекает и сам Стивенсон, когда главный герой с ностальгией вспоминает матрицу «Нейроманта», описывая ту как: *a little patchwork of light amid a vast blackness, a necklace of streetlights around a black ball in space, the black desert of the electronic night* [16, p. 25].

Чем объясняется такой контраст? По воспоминаниям теоретика медиа Г. Рейнгольда, поначалу «виртуальная реальность виделась миром, где люди осваивают искусственные вселенные, сокрытые внутри компьютеров. Не так распространены были ещё более фантастические представления о мире начала XXI века, где компьютеры будут встраиваться в действительность, а не наоборот» [1, с. 124]. В посткиберпанке «магия» раннецифровой эпохи практически выветрилась, когда стало ясно, в какую сторону развиваются сетевые технологии. «Ход развития киберкультуры

к началу 90-х гг. в связи с вхождением Интернета в жизнь миллионов всё меньше напоминал популистско-технократические мечтания престарелых киберхиппи», – констатирует Т. Е. Савицкая [2, с. 22]. Киберпространство из портала в потусторонний мир превратилось в обычный, хоть и высокотехнологический, инструментарий для решения прикладных задач: так, в «Виртуальном свете» (1993) У. Гибсона и «Экстриме» (1998) К. Приста виртуальная и дополненная реальности используются детективами для расследования преступлений.

Сказался и уровень технической подготовки посткиберпанков, которые, в отличие от своих жанровых предтечей, чувствовали себя в цифровой среде, словно рыба в воде. Дж. Роулерсон из Айовского университета напоминает, что Гибсон набирал своего «Нейроманта» на печатной машинке, совершенно не разбирался в компьютерах и поражался примитивным двухмерным видеоиграм из аркадных автоматов, поэтому он был озабочен не столько самими технологиями, сколько их влиянием на людей [15, p. 24]. Б. Стерлинг описывал своё отношение к компьютерам как к «магическим машинам», «страшным тварям, полным тайны и силы» [17, p. 11]. Совсем иначе обстоит дело с современными фантастами вроде К. Доктороу, Л. Нагаты и Ч. Стросса, которые сами являются квалифицированными программистами – к их числу принадлежит и Стивенсон.

Выводы. Подытоживая вышеизложенное, можно отметить, что «Лавина» Стивенсона представляет заслуженный интерес во многих отношениях: и как прогноз эволюции информационных технологий, и как веха в развитии киберфантастики, и как объект лингвистического исследования. Согласимся с наблюдением М. Ю. Сидоровой и О. Н. Шуваловой о том, что «в «постгутенберговскую эпоху» виртуальные (или, как говорят исследователи электронной коммуникации, «опосредованные компьютером») миры стали очередным после художественной литературы и кинематографа полигоном для «экспериментальной» проверки гипотез, трактующих отношения между языком – сознанием – действительностью» [3, с. 36].

ЛИТЕРАТУРА

1. Рейнгольд Г. Умная толпа. Новая социальная революция. Москва : ФАИР-Пресс, 2006. 416 с.
2. Савицкая Т. Е. Киберкультура: к проблеме генезиса явления. *Обсерватория культуры.* Москва : РГБ, 2010. № 6. С. 17–23.
3. Сидорова М. Ю., Шувалова О. Н. Интернет-лингвистика: вымышленные языки. Москва : 1989.ру, 2006. 184 с.
4. Шмид В. Нарратология. Москва : Языки славянской культуры, 2003. 312 с.
5. Booker M. K., Thomas A. M. The Science Fiction Handbook. Chichester : Wiley-Blackwell, 2009. 348 p.
6. Carr J. The Dirty Joke of Cyberpunk or the Humanism of Posthumanism in the Cyberpunk Tradition: Epigenetic Memory and Technology in Gibson’s Neuromancer and Stephenson’s Snow Crash. Tempe : Arizona State University, 2013. 60 p.
7. Chomsky N. Some Simple Evo-devo Theses: How True Might They Be for Language? *The Evolution of Human Language: Biolinguistic Perspectives.* Cambridge : Cambridge University Press, 2010. pp. 45–62.
8. Coleman B. Hello Avatar: Rise of the Networked Generation. Cambridge : MIT Press, 2011. 194 p.
9. Grassian D. Hybrid Fictions: American Literature and Generation X. Jefferson : McFarland, 2003. 201 p.
10. Heuser S. Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction. Amsterdam : Rodopi, 2003. 257 p.
11. Jordan T. Cyberpower: An Introduction to the Politics of Cyberspace. London : Routledge, 1999. 265 p.
12. Kendrick M. Space, Technology and Neal Stephenson's Science Fiction. *Lost in Space: Geographies of Science Fiction.* London : Continuum, 2002. pp. 57–73.
13. Murgia C. (Beyond) Posthuman Violence: Epic Rewritings of Ethics in the Contemporary Novel. Delaware : Vernon Press, 2019. 183 p.
14. O'Neill K. Internet Afterlife: Virtual Salvation in the 21st Century. Santa Barbara : Praeger, 2016. 247 p.
15. Raulerson J. Singularities: Technoculture, Transhumanism, and Science Fiction in the 21st Century. Liverpool : Liverpool University Press, 2013. 254 p.
16. Stephenson N. Snow Crash. New York : Bantam Books, 1992. 440 p.
17. Sterling B. CATscan: Cyber-Superstition. *Science Fiction Eye.* Washington : 'Til You Go Blind Co-Op, 1991. Vol. 8. pp. 11–12.
18. Sui D. Ubiquitous Computing, Spatial Big Data and Open GeoComputation. *GeoComputation.* Boca Raton : CRC Press, 2014. pp. 377–396.

REFERENCES

1. Rheingold, H. Smart Mobs: The Next Social Revolution. Moscow : FAIR-Press, 2006. 416 p.
2. Savitskaya, T. Cyberculture: genesis of the phenomenon. *Observatory of culture.* Moscow : RGB, 2010. Vol. 6. pp. 17–23.
3. Sidorova, M.Ju., & Shuvalova, O.N. Internet-linguistics: constructed languages. Moscow : 1989.ru, 2006. 184 p.
4. Schmid, W. Narratology. Moscow : Languages of Slavic Culture, 2003, 312 p.
5. Booker, M. K., & Thomas A. M. The Science Fiction Handbook. Chichester : Wiley-Blackwell, 2009. 348 p.

A place where worlds are born: on the 30th anniversary of “Metaverse” by Neal Stephenson

P. N. Donets

Abstract. The recent announcement by Meta (the company formerly known as Facebook) that it departs from the social media platforms development to creating a “Metaverse”, caused a sensation in the media. There is an increasing number of publications speculating on the nature of this phenomenon, large companies announce similar projects one by one, investors eye the promising high-tech trend, the Silicon Valley experts predict the revolution, similar to the emergence of smartphones, while the alarmists warn about the end of the reality we know. We hear frequent comparisons with the “Matrix” and other cyberfiction, especially with “Snow Crash”, a science fiction novel written by American author Neal Stephenson, where this term was first coined. Against this backdrop, it seems relevant to consider this book from a linguistic point of view, especially given the fact that its plot is based on theories from the realm of neurolinguistics.

Keywords: *virtual reality, cyberpunk, cyberspace, science fiction, postcyberpunk, transhumanism, tropes, figures of speech.*